DONJONS & DRAGONS°

JEU D'AVENTURES FANTASTIQUES

Feuilles de Personnage



Vous avez du mal à tenir le décompte des points de vie de votre nain? Vous vérifiez constamment dans les règles quels sont les pourcentages de capacités de votre voleur? Votre magicien n'a pas pu passer de niveau car vous avez égaré le morceau de papier sur lequel vous aviez noté tous les trésors qu'il avait trouvés? Alors jetez un œil à ce supplément. Toutes les informations importantes ont enfin été réunies sur une seule et même feuille.

Ces feuilles de personnage regroupent toutes les informations utiles les plus fréquemment consultées par un joueur lorsqu'il part à l'aventure avec son personnage (scores de caractéristiques, classe d'armure, points de vie, armes, sorts, trésors, équipement, objets magiques, jets de protection, capacités spéciales, et même une table de combat). Vous pourrez également y noter tout ce dont vous souhaitez conserver la trace. TSR cherche à toujours plus vous satisfaire. Aussi pensez bien à regarder les autres aides de jeu proposées par TSR, the Game Wizards.

DONJONS & DRAGONS et D&D sont des marques déposées et la propriété de TSR Hobbies, Inc.



© 1980, 1981 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés.

TSR Hobbies, Inc. POB 756 LAKE GENEVA, WI 53147 Lors d'une partie de DONJONS & DRAGONS, vous découvrirez qu'il peut être intéressant – voire essentiel – de tenir à jour une multitude d'informations. Si ce n'est pas fait correctement, cela peut alors engendrer erreurs et perte de temps. Explorer un donjon s'avérera beaucoup plus facile si les informations essentielles de votre personnage sont soigneusement organisées. Ces feuilles de personnage sont conçues de sorte que toutes les informations importantes soient aisément accessibles et repérables en un coup d'œil.

Certaines caractéristiques de votre personnage, telles que son nom et son alignement, sont peu susceptibles de changer et peuvent donc être inscrites au stylo. La plupart des autres informations peuvent subir des modifications durant le déroulement d'une aventure et devront donc être écrites au crayon de papier.

Nom du Joueur : il s'agit de votre propre nom, pas de celui de votre personnage.

Maître de Donjon : le nom du MD qui était présent au moment de la création de votre personnage.

Nom du Personnage : vous pouvez donner à votre personnage le nom que vous souhaitez.

Alignement : vous indiquez si votre personnage est loyal, neutre ou chaotique.

Classe: votre personnage peut être guerrier, magicien, voleur, clerc, nain, elfe ou tinigens.

Niveau : il s'agit du niveau d'expérience de votre personnage.

Classe d'Armure : ce nombre indique le degré de difficulté pour un adversaire de toucher votre personnage.

Points de Vie : ce nombre indique la quantité de points de dégâts qu'un personnage peut encaisser.

Profil ou Symbole du Personnage : le joueur peut, à l'intérieur de ce cadre, faire un dessin représentant son personnage tel qu'il se l'imagine. S'il préfère, il peut également chercher une illustration dans un magazine pour la découper et la coller à cet emplacement, ou alors simplement dessiner un symbole ou un bouclier personnalisé.

Caractéristiques : les six carrés situés le long de la partie gauche de la feuille sont les emplacements dans lesquels vous noterez les scores de chaque caractéristique. À la droite du nom de chacune des caractéristiques se trouve un emplacement dans lequel vous inscrirez les éventuels ajustements concernant celle-ci. Par exemple, un score élevé en Force peut vous donner un bonus de +2 au toucher et aux dégâts tandis qu'un score faible en Dextérité peut donner à votre personnage un malus de -1 à la classe d'armure.

Jets de Protection : les cinq cercles situés le long de la partie droite de la feuille sont les emplacements dans lesquels vous noterez, pour chaque type d'attaque spéciale, le nombre à obtenir au dé pour réussir le jet de protection correspondant.

Compétences Spéciales : ce sont les compétences raciales que possède un personnage non-humain (elfe, nain ou tinigens). Il s'agit par exemple de bonus « au toucher », d'infravision, de détection de murs pivotants, de passages inclinés, de nouvelles constructions et de trappes.

Capacités Spéciales : toutes les capacités qu'un personnage peut posséder (facultés de voleur, sorts de magicien/elfe ou cléricaux, table de vade retro) sont à indiquer dans cette section.

Lancer « Pour Toucher » Requis : inscrivez dans ce tableau les chiffres nécessaires que votre personnage doit obtenir au dé « pour toucher » la classe d'armure indiquée.

Équipement : chaque fois que votre personnage acquiert un objet normal ou magique, vous devrez le noter et indiquer à quel emplacement ou de quelle façon il est porté. Il faudra aussi inscrire à la suite de chaque objet magique toutes les capacités qu'il possède ainsi que, le cas échéant et si le joueur le sait, le nombre de charges qui lui restent. Il est important de bien tenir également le décompte des rations et des boissons qui sont consommées quotidiennement.

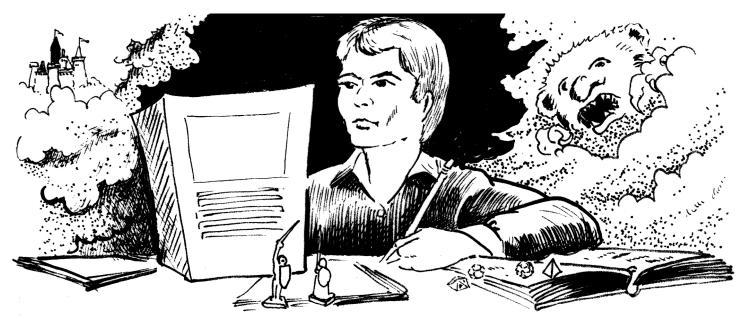
Une méthode pour assurer le suivi des objets consommables (comme les flèches ou les torches) est de tracer une barre verticale pour chaque objet possédé et ensuite de les rayer au fur et à mesure que ceux-ci sont utilisés. Par exemple, si votre personnage a 20 flèches, tracez 20 barres et rayez-en une chaque fois qu'une flèche est utilisée.

Notes Diverses : dans cette section vous pouvez noter les points forts de l'aventure du personnage, tels que les lieux explorés, les personnes rencontrées ou les monstres affrontés.

Argent et Trésors : vous voudrez certainement consigner la liste des trésors que votre personnage a obtenus. Veillez à utiliser un crayon de papier lorsque vous remplissez cette partie car elle est vouée à être fréquemment modifiée.

Expérience : notez ici les points d'expérience que possède votre personnage ainsi que ceux qu'il acquiert au fur et à mesure.

Nécessaire Pour le Niveau Supérieur : le fait d'indiquer le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau suivant permet de donner un objectif précis à atteindre lors de vos aventures.



Nom du Joueur		Maí	itre de	e Don	ijon		
	绿					S	
Nom du Personnage Alignement							
Classe Niveau							
	35					*	
OF A SECONDARY	Pro	fil ou S	Symbo	le du p	erson	nage	
Deinte							
Classe Points d'Armure de Vie							
	JET	S DE	PRO'	TECT	ION	•	
CARACTÉRISTIQUES :			- 110	-201			
nonon			POIS	SON O	U		
FORCE				ON MO			
ajustement							
INTELLIGENCE			BAG	UETTI	E MAG	GIQUE	
ajustement							
SAGESSE			PÉTI	RIFICA	TION	OU	
ajustement			PAR	ALYSII	Е		
DEXTÉRITÉ							
ajustement			SOU	FFLE I	DU DE	RAGON	
CONSTITUTION							
ajustement				TS, BÂ			
CHARISME			OU I	BÂTON	NNET		
ajustement							
COMPÉTENCES SPÉCIALES							
CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Faculté	s de Vo	oleurs,	Vade	Retro	du C	lerc, et	c.
		_					
LANCER « POUR CA 9 8 7	6	5	4	3	2	1	0
TOUCHER » REQUIS							

OBJETS MAGIQUES OBJETS NORMAUX NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rend	
NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rend	
NOTES DIVERSES y compris les lieux explores, les personnes et monstres rend	
	contres
ARGENT ET TRÉSORS EXPÉRIENCE	
Nécessaire pour le niveau supérieur	

Exemple de feuille de personnage

Feuille de Personnage DONJONS & DRAGONS TH

				0
JEF	JEFF DEE	ı	١	MIKE PRICE
Nom	Nom du Joueur			Maître de Donjon
OLIAS Nom	OLIAS ORACTANIOM Nom du Personnage	CHAOTIQUE Alignement	25	32
ELFE	111			
Classe	e Niveau			200
	4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 /	14	Profil on	Profil ou Symbole du personnage
(a)	Classe d'Armure	Points de Vie		
24 0	CARACTÉRISTIQUES		JETS DE	JETS DE PROTECTION :
15	FORCE +3	+1 AU TOUCHER +1 AUX DÉGÂTS ajustement	12	POISON OU RAYON MORTEL
73	INTELLIGENCE +	+1 LANGUE ajustement	13	BAGUETTE MAGIQUE
6	SAGESSE = a	ajustement	13	PÉTRIFICATION OU
(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	DEXTÉRITÉ $\frac{\epsilon}{B}$	+1 AUX PROJECTILES ET INITIATIVE, -1 CA ajustement	V T	CANTELL SIL
77	CONSTITUTION	\	2	SOCILLE DO DIAGON
13	CHARISME	ajustement +1 RÉACTIONS, MORAL 8, 5 SUINANTS MAX ajustement	15	SORTS, BÂTON OU BÂTONNET
COMF	- PÉTENCES SPÉCIA	SORTS, INFRA LES PAS PARALYS	VISION, DÉ SÉ PAR LES	SORTS, INFRAVISION, DÉTECTION PORTES SECRÈTES, PAS PARALYSÉ PAR LES GOULES
CAPA	CITÉS SPÉCIALES PRTS 1º NIVEAU : CHA	: Sorts, Facultés d RME-PERSONNE, LE	le Voleurs, ECTURE PE	CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc. SORTS 1ºº NNEAU : CHARME-PERSONNE, LECTURE DE LA MAGIE COPTE 3º NNEAU : CINTERTIBE
	os % sur les points	D'EXPÉRIENCE ACQ	SID	
۔ عرا	CA	7 8 6	9	4 3 2 1 0

EST TOMBÉ DANS DES SABLES MOUVANTS EN EXPLORANT LES MYSTÉRIEUSES NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés ARC COURT + 20 FLÈCHES + 3 EN ARGENT A AIDÉ À REPOUSSER UNE BANDE DE PILLARDS GOBELINS CROISÉS DANS A EXPLORÉ LE CHÂTEAU DE "L'ELFE FOU" OÙ IL A TROUVÉ DES PIERRES CONTRÉES BORÉALES ET A ÉTÉ SAUVÉ PAR UN NAIN NOMMÉ ULFGAR niveau supérieur 16 000 **OBJETS NORMAUX** EXPÉRIENCE BOITE À AMADOU (AVEC SILEX) PRÉCIEUSES ET DE L'OR ET TUÉ ENCORE PLUS DE MONSTRES A OBTENU SON ÉPÉE +1 EN COMBATTANT ET TUANT UN TROLL 10 950 Nécessaire pour le OLIAS EST MAINTENANT REDEVABLE ENVERS ULFGAR RATIONS, FRAICHES 12 POINTES DE FER SAC À DOS EN CUIR COTTE DE MAILLES FLASQUE D'HUILE PETIT MARTEAU CORDE DE 15 M GOURDE D'EAU LA FORÊT - 6 TUÉS PAR OLIAS LUI-MÊME 2 TORCHES PETIT SAC 2 DAGUES 2500 po, 200 pp, 2 pierres précieuses (1000 po chacune) CHEZ LUI À ARGENT ET TRÉSORS 75 po, 25 pa, 10 pp SUR LUI **OBJETS MAGIQUES** ÉPÉE COURTE +1 ERENGWEL ÉQUIPEMENT

©1982 TSR Hobbies, Inc Tous droits réservés

78 0

17

10 8

15 3

4 4

73 Ŋ

12 9

77

7 œ

> TOUCHER » REQUIS LANCER « POUR

Nom du Joueur	_		Ma	ître d	o Dor	ion		
voni du Joueur		%	Ma	ille u	e Doi	ijon	SS	
Nom du Personnage	Alignement	- [
Nom du r ersonnage	Anghement						1	
Classe Niveau								
		2/4					**	
	\ /	Pro	fil ou S	Symbo	le du j	erson	nage	
Classe	Points							
d'Armure	de Vie							
CARACTÉRISTIC	QUES:	JET	S DE	PRO	TECT	ION	:	
			7	DO!	ON			
FORCE	ijustement		1		ON M	ORTE	L	
INTELLIGENCE	ijustement		◂					
	justement			BAG	UETT	E MAC	GIQUE	
SAGESSE			◀	200				
a	ijustement				ALYSI	ATION E	00	
DEXTÉRITÉ _			◂					
	njustement		1	SOU	FFLE	DU DI	RAGO	٧
CONSTITUTION	ijustement		◂	COD	TS, B	ÂTON		
CHARISME				OUI	BÂTOI	NNET		
a	ijustement		4					
COMPÉTENCES SPÉCIA	ALES							
CAPACITÉS SPÉCIALES	: Sorts, Facult	és de Vo	leurs,	Vade	Retro	du C	lerc, e	tc.
LANCER « POUR CA	9 8 7	6	5	4	3	2	1	

OBJETS MAGIQUES	OBJETS NORMAUX
OTES DIVERSES y compris les lieux ex	plorés, les personnes et monstres rencontré
ARGENT ET TRÉSORS	EXPÉRIENCE
	Nécessaire pour le

Ce livre n'est qu'une des nombreuses aides de jeu pour DONJONS & DRAGONS® produites par TSR Hobbies, Inc. Les autres accessoires de la gamme D&D® actuellement disponibles sont :

Boite de Base de DONJONS & DRAGONS® (contient tout ce dont les MD et les joueurs ont besoin pour débuter, détaillant la création de personnage, les sorts, ainsi qu'un donjon niveaux 1-3)

Boite Expert de DONJONS & DRAGONS® (conçue pour être utilisée avec la boite de Base, la boite Expert concerne les personnages de niveau plus élevé, les aventures dans les donjons plus profonds, et celles en extérieur dans les contrées sauvages)

Donjon Module B1 (En Quête de l'Inconnu)

Donjon Module B2 (Le Château-Fort aux Confins du Pays)

Donjon Module X1 (L'Île de la Terreur)

Assortiment de Monstre et Trésor, sets Un à Trois : Niveaux Un jusqu'à Neuf (facilite la tâche consistant à compléter les niveaux d'un donjon)

Géomorphes de Donjon (permet au MD de créer des milliers de donjons différents juste en combinant les géomorphes de différentes façons)

D&D® Carnet de Feuilles de Personnage (permet aux joueurs de noter de manière pratique toutes les informations importantes concernant leur personnage)

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd.

Distribué sur le marché du jouet par distributeurs locaux.

D'autres suppléments sont prévus de paraître pour D&D®. TSR Hobbies publie une gamme complète de règles et de jeux de fantaisie, de science-fiction et historiques disponibles dans les meilleures boutiques de jeu et grands magasins à travers tout le pays. Si vous souhaitez obtenir un catalogue complet, écrivez à : TSR Hobbies, Inc., POB 756, Lake Geneva, WI 53147.